Частно-правовые науки / Private Law Sciences

Научная статья
DOI: 10.12731/2576-9634-2026-10-2-262
УДК 347.2

Original article
EDN: XRRVYF

Правовое регулирование виртуальных активов

П.А. Шестаков
Новосибирский национальный исследовательский государственный университет, Новосибирск, Российская Федерация

Аннотация

Обоснование. Стремительное развитие цифровой индустрии и платформенной экономики обострило вопрос о гражданско-правовой квалификации внутриигровых предметов, игровых денежных единиц, аккаунтов и иных цифровых результатов, существующих в составе видеоигры как мультимедийного продукта. В научной литературе и в законопроектной практике для их обозначения по-прежнему используются термины «виртуальное имущество» и «игровое имущество», однако эти конструкции не обеспечивают необходимой юридической определенности.

Цель исследования состоит в выявлении применимости категории «имущество» к внутриигровым цифровым объектам, разграничении виртуальных объектов и виртуальных активов, а также в предложении более точного понятийного аппарата для доктринального и законопроектного описания соответствующих феноменов.

Материалы и методы. Исследование основано на системном толковании ст. 128 и 141.1 ГК РФ, положений Федерального закона от 31 июля 2020 г. № 259-ФЗ, анализе проекта федерального закона № 795581-8, а также на изучении отечественной и зарубежной цивилистической литературы о цифровых правах, цифровом имуществе, виртуальной собственности и договорной архитектуре игровых платформ. Использованы формально-юридический, сравнительно-правовой и доктринальный методы.

Результаты. Обосновано, что не каждый виртуальный объект может рассматриваться как цифровое право либо как цифровой финансовый актив (ЦФА) в специальном смысле закона. Предлагается различать виртуальные объекты как родовую категорию и виртуальные активы как оборотоспособные внутриигровые цифровые объекты, обладающие устойчивой экономической ценностью вследствие правил платформы, пользовательского соглашения и организованной инфраструктуры вторичного оборота. Сформулированы критерии разграничения

оборотоспособных и необоротоспособных объектов и предложены уточнения законопроектной терминологии.

Ключевые слова: виртуальные активы; виртуальные объекты; игровое имущество; игровые активы; мультимедийный продукт; цифровые права; пользовательское соглашение; вторичный оборот

Для цитирования. Шестаков, П. А. (2026). Правовое регулирование виртуальных активов. *Russian Studies in Law and Politics / Российские исследования. Право и политика*, *10*(2), 166-184. https://doi.org/10.12731/2576-9634-2026-10-2-262

Legal regulation of virtual assets

P.A. Shestakov
Novosibirsk State University, Novosibirsk, Russian Federation

Abstract

Background. The rapid development of the digital industry and platform economy has intensified the issue of the civil law qualification of in-game items, in-game currencies, accounts, and other digital results existing within a video game as a multimedia product. In legal scholarship and draft-legislation practice, the terms "virtual property" and "game property" are still used to describe such phenomena; however, these constructs do not provide the degree of legal certainty required.

Purpose. The purpose of the study is to determine whether the category of "property" is applicable to in-game digital objects, to distinguish between virtual objects and virtual assets, and to propose a more precise conceptual framework for the doctrinal and legislative description of these phenomena.

Materials and methods. The study is based on a systemic interpretation of Articles 128 and 141.1 of the Civil Code of the Russian Federation, the provisions of Federal Law No. 259-FZ of 31 July 2020, an analysis of Draft Federal Law No. 795581-8, as well as a review of Russian and foreign civil law scholarship on digital rights, digital property, virtual property, and the contractual architecture of gaming platforms. The formal legal, comparative legal, and doctrinal methods were employed.

Results. It is substantiated that not every virtual object may be regarded as a digital right or as a digital financial asset in the special statutory sense. The article proposes distinguishing virtual objects as a generic category and virtual assets as transferable in-game digital objects possessing stable economic value due to platform rules, the user agreement, and the organized infrastructure of secondary circulation. Criteria are formulated for distinguishing transferable and non-transferable objects, and clarifications to draft-legislative terminology are proposed.

Keywords: virtual assets; virtual objects; game property; game assets; multimedia product; digital rights; user agreement; secondary circulation

For citation. Shestakov, P. A. (2026). Legal regulation of virtual assets. *Russian Studies in Law and Politics*, *10*(2), 166-184. https://doi.org/10.12731/2576-9634-2026-10-2-262

Введение

Цифровая экономика и индустрия видеоигр формируют устойчивые модели оборота внутриигровых предметов, которые, существуя в виде записей в информационной системе, фактически вовлекаются в сделки, обмен и денежную оценку. В отечественной цивилистике уже накоплен значительный материал о цифровых правах, цифровых активах и цифровом имуществе, однако вопрос о месте внутриигровых объектов в системе объектов гражданских прав по-прежнему остается дискуссионным [5, с. 16–30; 17, с. 86–95; 14, с. 7–29].

В условиях цифровизации термин «виртуальное имущество» продолжает широко использоваться как в повседневной лексике, так и в научных публикациях для обозначения внутриигровых предметов, аккаунтов, игровых денежных единиц и иных цифровых результатов, существующих внутри информационных систем. Однако сама распространенность этого термина не устраняет вопроса о его юридической корректности. Напротив, широкое и разнородное употребление слова «имущество» в отношении цифровых объектов показывает отсутствие единого квалификационного подхода [1, с. 69–90; 5, с. 16–30].

Для частноправового анализа принципиально важно, что видеоигра представляет собой мультимедийный продукт, то есть сложный объект, в составе которого соединяются программа для ЭВМ, графические, аудиовизуальные, текстовые и иные результаты интеллектуальной деятельности. Внутриигровой предмет существует не как вещь в классическом смысле, а как цифровая запись, учетная позиция или функциональный элемент информационной системы, доступ к которому определяется архитектурой платформы и пользовательским соглашением. Поэтому правовая проблема заключается не в отрицании экономической значимости таких объектов, а в правильной квалификации того, что именно получает пользователь

и какой правовой режим применим к соответствующему объекту [18, с. 13–21; 12, с. 11–17; 19, p. 453–461].

В научной литературе ранние подходы нередко строились вокруг категории «виртуальной собственности» или «виртуального имущества». Так, В.В. Архипов поставил вопрос о системных правовых проблемах виртуальных объектов в контексте индустрии компьютерных игр [1, с. 69–90]. В дальнейшем аналогичная терминология получила развитие в работах О.Н. Гороховой, В.И. Фатхи, С.Н. Тагаевой, Ю.С. Харитоновой, Л.В. Санниковой и других авторов [17, с. 86–95; 3, с. 378–392; 18, с. 13–21; 16, с. 113–121; 15, с. 11–16]. Вместе с тем сама постановка вопроса через категорию «имущество» не снимает, а, напротив, усиливает риск смешения вещно-правовых, обязательственных и интеллектуальных конструкций.

1. Терминологическая проблема «виртуального имущества»

Система объектов гражданских прав, закрепленная в ст. 128 ГК РФ, не сводит имущество исключительно к материальным вещам. Закон прямо называет вещи, иное имущество, включая имущественные права, результаты работ и оказание услуг, результаты интеллектуальной деятельности и приравненные к ним средства индивидуализации, а также нематериальные блага [4]. Поэтому некорректно утверждать, что спор вокруг внутриигровых объектов разрешается уже одним тем, что слово «имущество» может употребляться широко. Напротив, именно широта этой категории и требует более точного ответа на вопрос, о каком именно объекте гражданских прав идет речь в каждом конкретном случае [6, с. 92–100].

В этом отношении представляют интерес работы Ю.С. Харитоновой и Л.В. Санниковой, в которых цифровые активы рассматриваются как новая экономически значимая группа объектов гражданского оборота [17, с. 86–95; 13, с. 27–34]. Данный подход ценен тем, что выводит дискуссию за пределы упрощенной модели «вещь – не вещь» и связывает юридическую квалификацию с оборотом, имущественным интересом и технологическим способом существования объекта. Однако и в рамках такого подхода требуется

сохранять доктринальную точность: не всякий цифровой объект, даже имеющий ценность для пользователя, автоматически должен именоваться активом.

О.Н. Горохова, анализируя «игровое имущество» как разновидность «виртуального имущества», справедливо обращает внимание на специфику игровой среды и на отличие подобных объектов от традиционных вещей [3, с. 378–392]. В.И. Фатхи подчеркивает нематериальность, привязку к конкретному виртуальному миру и производность правомочий пользователя от правил игры [16, с. 113–121]. С.Н. Тагаева, в свою очередь, ставит вопрос о допустимости признания виртуального игрового имущества объектом гражданских прав [15, с. 11–16]. Все указанные работы значимы для постановки проблемы, однако используемый в них терминологический аппарат нуждается в уточнении, поскольку слово «имущество» в таких случаях нередко начинает выполнять не квалифицирующую, а лишь описательную функцию.

Нематериальность цифрового объекта сама по себе не препятствует его правовому признанию, но она исключает механическое перенесение на него вещно-правового режима. Если внутриигровой предмет существует как запись в информационной системе, контролируемой разработчиком или оператором платформы, то правовая оценка должна учитывать не только наличие у пользователя экономического интереса, но и характер его юридической связи с объектом. Вещно-правовая модель не объясняет ни происхождение такого объекта, ни пределы распоряжения им, ни зависимость его существования от программного кода и платформенных правил [14, с. 7–29; 7, с. 67–76].

Неубедительным представляется и выделение в качестве самостоятельного признака неразрывной связи виртуального объекта с техническими средствами доступа – компьютером, смартфоном, игровой консолью и т.д. Технический способ доступа важен для фактического использования цифрового результата, но он не раскрывает его гражданско-правовую природу. Юридически значимым является не устройство как таковое, а договорная модель доступа, в

рамках которой пользователь идентифицируется посредством аккаунта и получает предусмотренный правилами объем возможностей. Аккаунт же в большинстве случаев следует понимать не как самостоятельный актив, а как инструмент договорной идентификации пользователя внутри платформы.

Наиболее проблемным является тезис о сочетании в одном виртуальном объекте «вещных» признаков имущества игрока и признаков объектов интеллектуальной собственности. В действительности речь идет не о смешанном объекте, а о наложении различных правовых слоев. Исключительные права на сам мультимедийный продукт, его код, графику, интерфейс и иные элементы принадлежат правообладателю. Пользователь же получает лишь тот объем возможностей, который прямо допускается договором и архитектурой платформы. Поэтому более точным является не язык «смешения» вещного и интеллектуального, а язык разграничения: правообладатель сохраняет исключительное право на составные элементы мультимедийного продукта, тогда как пользователь может иметь обязательственно опосредованный имущественный интерес к определенному внутриигровому объекту [8, с. 3–12; 12, с. 11–17; 2, с. 16–23].

Дополнительную сложность создает различие между терминологией «цифровые права», «цифровые активы», «цифровые финансовые активы» и «виртуальные объекты». Современная российская доктрина уже обращала внимание на то, что цифровые права в смысле ст. 141.1 ГК РФ не могут без остатка отождествляться со всеми цифровыми феноменами имущественного значения [7, с. 67–76; 2, с. 16–23]. Следовательно, использование неопределенного зонтичного термина «виртуальное имущество» без специальной оговорки лишь маскирует, а не решает проблему квалификации.

2. Виртуальные объекты в системе объектов гражданских прав

Для целей настоящей статьи представляется целесообразным разграничивать две категории. Первая – «виртуальный объект» как родовое обозначение любого цифрового результата, существующего внутри информационной системы игры или иной платформы. Вто-

рая – «виртуальный актив» как более узкая категория, охватывающая лишь те виртуальные объекты, которые обладают устойчивой экономической ценностью и участвуют в обороте на условиях, допускаемых платформой. Такое разграничение позволяет избежать как чрезмерного расширения понятия имущества, так и неоправданного сужения дискуссии только до вопросов исключительных прав.

Статья 141.1 ГК РФ закрепляет цифровые права как особый объект гражданских прав, но одновременно прямо связывает их существование с законом, определяющим содержание и условия осуществления соответствующего права в информационной системе [4]. Это означает, что не всякая цифровая запись и не всякий виртуальный объект являются цифровым правом в легальном смысле. Данная мысль последовательно проводится и в современных работах о цифровых правах, где подчеркивается специальный, а не универсальный характер конструкции ст. 141.1 ГК РФ [7, с. 67–76; 2, с. 16–23].

Аналогичным образом нельзя автоматически распространять на внутриигровые предметы и режим Федерального закона от 31 июля 2020 г. № 259-ФЗ «О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации». Указанный закон регулирует специальные виды цифровых прав и цифровой валюты, а не любые результаты, существующие в цифровой среде [10]. Следовательно, внутриигровой предмет, скин, игровой токен или косметический объект не становятся цифровым финансовым активом лишь потому, что они существуют в электронной форме и обладают рыночной ценой.

Правильнее говорить о нескольких взаимосвязанных юридических уровнях. На первом уровне находится исключительное право правообладателя на мультимедийный продукт и входящие в его состав результаты интеллектуальной деятельности. На втором уровне – пользовательский договор, лицензионное соглашение и правила платформы, определяющие, какие действия с внутриигровым объектом допускаются, а какие запрещаются. На третьем уровне – экономически значимый результат фактического оборота, который может формироваться как внутри организованного плат-

формой рынка, так и на внешних площадках. Именно смешение этих уровней и порождает иллюзию того, что пользователь владеет «вещью» в классическом смысле, хотя в действительности речь чаще идет о договорно опосредованном имущественном интересе [18, с. 13–21; 14, с. 7–29; 19, p. 453–461].

В зарубежной литературе также не выработано единого подхода. J.A.T. Fairfield исходит из того, что часть виртуальных объектов обладает свойствами, сближающими их с традиционными объектами собственности [20, p. 1047–1102]. R. Kennedy акцентирует внимание на том, что интересы игроков к онлайн-объектам и персонажам не укладываются полностью в рамки авторского права и договорных запретов [21, p. 95–106]. Сходную property-oriented линию развивают F.G. Lastowka и D. Hunter, показывающие, что виртуальные миры формируют самостоятельные нормативные и имущественные конфликты, требующие правовой реакции [22]. T.J. Westbrook, в свою очередь, связывает проблематику виртуальных благ с поиском места для ограниченной правовой защиты интересов пользователя в условиях договорного доминирования разработчика [23]. Напротив, S. Corbett показывает, насколько велика роль EULA и насколько именно договорная архитектура может сужать и перераспределять пользовательские возможности в цифровой среде [19, p. 453–461]. Для российского частного права наибольшую объяснительную силу имеет комбинированный подход: необходимо признавать экономическую значимость определенных виртуальных объектов, но при этом не игнорировать их производность от платформенного и договорного режима.

3. Виртуальные активы в составе мультимедийного продукта

С учетом изложенного использование термина «виртуальные активы» представляется оправданным не как абсолютная замена любому «виртуальному имуществу», а как обозначение специальной группы цифровых объектов, имеющих оборотоспособный характер. В рамках настоящей статьи под виртуальными активами предлагается понимать оборотоспособные внутриигровые цифровые объекты, обладающие устойчивой экономической ценностью

вследствие правил платформы, пользовательского соглашения и существования организованной инфраструктуры вторичного оборота. Такой подход позволяет сохранить доктринальную точность: не всякий виртуальный объект является активом, но всякий виртуальный актив остается виртуальным объектом.

Применительно к игровой индустрии особенно показательно, что стоимость подобных объектов формируется не природой самого цифрового результата, а архитектурой его обращения. Там, где разработчик или оператор платформы допускает отчуждение объекта, задает его редкость, фиксирует историю сделок, поддерживает внутренний рынок и взимает комиссию, у пользователя возникает уже не только интерес к использованию игрового контента, но и рациональное ожидание экономической ценности результата. Иными словами, в таких случаях платформа организует не просто потребление цифрового контента, а обращение цифровой ценности.

Именно поэтому существование специализированных торговых площадок имеет не только фактическое, но и правовое значение. На внешних и внутренних маркетплейсах виртуальные объекты приобретаются и отчуждаются за денежные средства, что подтверждает их участие в обороте и наличие рыночной оценки (см. рис. 1-3). В этой части корректнее говорить не о «вещи» игрока, а о цифровом объекте, в отношении которого платформа допускает уступку определенного объема правомочий либо организует функционально сходный механизм обращения [13, с. 27–34; 18, с. 13–21].

Внутри категории виртуальных объектов необходимо разграничивать по меньшей мере две группы. К первой относятся оборотоспособные объекты: скины, кейсы, косметические предметы и иные элементы, в отношении которых платформа либо прямо допускает вторичный оборот, либо фактически создает для него устойчивую инфраструктуру. Такие объекты могут иметь рыночную цену, участвовать в повторных сделках и использоваться пользователями как средство экономически значимого обмена. Ко второй группе относятся необоротоспособные, персонализированные либо жестко привязанные к аккаунту результаты игрового процесса – награды,

достижения, титулы, уникальные сюжетные предметы, элементы прогресса персонажа. Они могут обладать субъективной ценностью для пользователя, однако отсутствие допуска к обороту не позволяет квалифицировать их как активы в узком смысле.

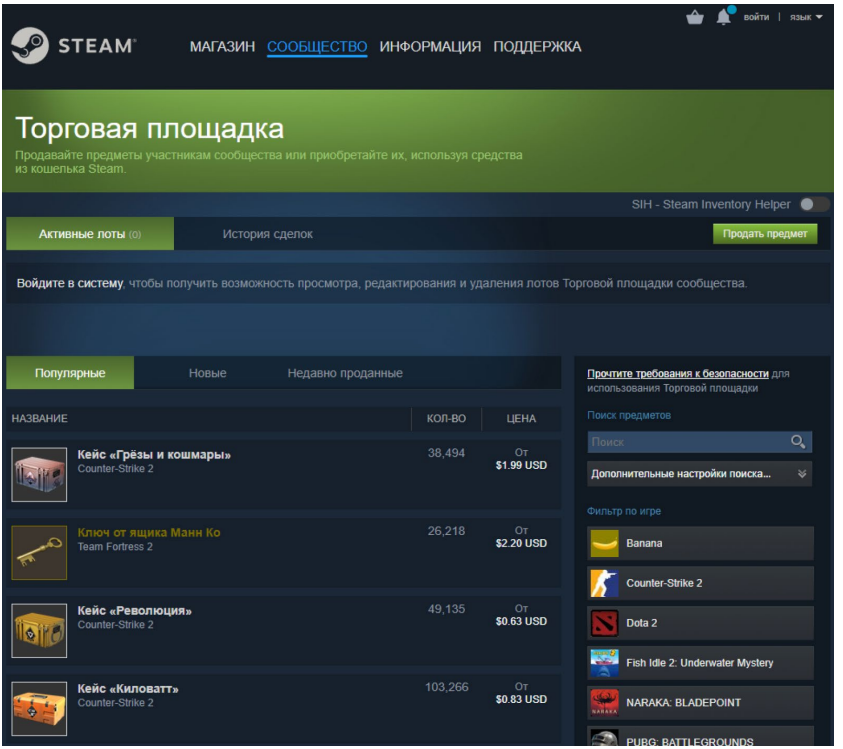


Рис. 1. Интерфейс внутренней торговой площадки Steam Community Market, демонстрирующий листинг внутриигровых предметов, количество доступных лотов и стартовые цены.
Fig. 1. The Steam Community Market interface, showing listings of in-game items, the number of available lots, and starting prices.

Предлагаемое разграничение имеет не терминологическое, а практическое значение. Если объект участвует в обороте, его правовой режим неизбежно затрагивает вопросы передачи, ограничения распоряжения, ответственности платформы за блокировку или утрату доступа, прав потребителя и в перспективе – наследования

или включения в конкурсную массу. Если же объект является необоротоспособным и существует лишь в пределах игрового процесса, то правовая оценка концентрируется прежде всего на надлежащем исполнении договора доступа к сервису и на допустимых границах изменения правил платформой. Универсальная категория «игровое имущество» этого различия не отражает.

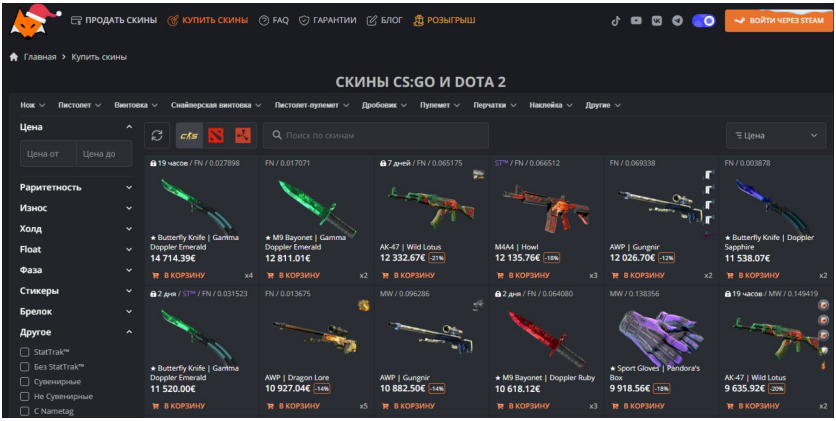


Рис. 2. Интерфейс внешней торговой площадки lis-skins.com, демонстрирующий предложения о продаже скинов, фильтры поиска, сортировку и ценовые параметры.

Fig. 2. The interface of the external marketplace lis-skins.com, showing skin listings, search filters, sorting options, and price settings.



Рис. 3. График изменения медианной цены «Operation Hydra Case» на торговой площадке Steam; по оси X указан период наблюдения, по оси Y – цена в долларах США.

Fig. 3. Graph showing changes in the median price of "Operation Hydra Case" on the Steam marketplace; the X-axis shows the observation period, and the Y-axis shows the price in U.S. dollars.

Таким образом, использование категории «виртуальные активы» оправдано постольку, поскольку она служит обозначением оборотоспособной части виртуальной среды. Для остальных цифровых результатов более точным остается термин «виртуальные объекты» или «внутриигровые цифровые объекты». Такая терминологическая схема позволяет согласовать экономическую реальность вторичного оборота с доктринальными рамками гражданского права и не подменять научный анализ публицистическим языком рынка.

4. Оценка законопроектной терминологии

На момент написания настоящей статьи в Государственной Думе находится проект федерального закона № 795581-8 «О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации» [9]. Законопроект важен уже потому, что он фиксирует попытку законодательного описания соответствующей сферы и одновременно демонстрирует, насколько терминологически сложным остается вопрос о гражданско-правовой природе внутриигровых объектов. В проекте используется термин «игровое имущество», под которым понимается совокупность электронных данных, содержащихся в видеоигре и используемых для обозначения виртуальных предметов, персонажей, их свойств, характеристик либо внутриигровых средств обмена [9].

Данная формула вызывает ряд возражений. Во-первых, она смешивает электронные данные как техническую форму существования объекта и сам юридически значимый интерес, возникающий у пользователя по поводу соответствующего результата. Во-вторых, она объединяет в одну категорию принципиально различные объекты – персонажей, атрибуты, свойства, средства обмена, персонализированные достижения и оборотоспособные цифровые предметы. В-третьих, употребление слова «имущество» создает впечатление, будто законодатель уже определил вещную либо общую имущественную природу таких объектов, хотя на самом деле правовой режим соответствующих отношений остается производным от исключительных прав правообладателя, пользо-

вательского договора и архитектуры платформы [14, с. 7–29; 2, с. 16–23; 11, с. 62–69].

Представляется, что законопроектная терминология может быть уточнена двумя способами. Первый вариант – сохранить в качестве родовой категории нейтральное понятие «внутриигровой цифровой объект», а внутри него разграничить оборотоспособные и необоротоспособные объекты. Второй вариант – использовать термин «игровой актив» только для тех объектов, которые допускают обращение и обладают устойчивой экономической ценностью. В обоих случаях законодатель получит более точный понятийный аппарат, чем при использовании универсальной конструкции «игровое имущество».

Кроме того, в законопроекте целесообразно прямо указать, что права пользователя на соответствующий объект определяются договором с разработчиком или распространителем видеоигры, правилами платформы и иными условиями доступа к сервису, если иное не предусмотрено законом. Такая оговорка необходима для того, чтобы избежать ложного впечатления о существовании у пользователя абсолютного вещного права на любой цифровой результат, отображаемый в интерфейсе игры.

Еще одно необходимое уточнение касается соотношения игровых объектов с цифровыми правами и цифровыми финансовыми активами. Из текста закона желательно ясно усмотреть, что внутриигровой объект не является цифровым правом в смысле ст. 141.1 ГК РФ и не подпадает под режим Федерального закона № 259-ФЗ, если только федеральный закон прямо не установит иное. В противном случае терминологическое сближение «игрового имущества» с иными цифровыми категориями будет порождать дополнительные коллизии в правоприменении.

Наконец, для оборотоспособных игровых активов представляется оправданным закрепление минимальных требований к прозрачности правил оборота. Если платформа допускает вторичный рынок, устанавливает комиссии, ограничения на вывод, блокировку или передачу соответствующих объектов, такие условия должны раскрываться пользователю ясно и недвусмысленно. В противном

случае имущественный интерес пользователя формируется в среде, где экономическая ценность объекта поддерживается самой платформой, но пределы ее сохранения и обращения остаются полностью зависимыми от односторонне изменяемых правил.

Заключение

Проведенное исследование показывает, что термин «виртуальное имущество», несмотря на его широкое распространение в научной и практической лексике, не обеспечивает необходимой точности для целей гражданско-правовой квалификации. Его использование нередко скрывает принципиальные различия между цифровой записью в информационной системе, имущественным интересом пользователя, объемом договорно предоставленных ему возможностей и исключительным правом правообладателя на мультимедийный продукт. Вследствие этого сама постановка вопроса через категорию «имущества» не всегда способствует прояснению правовой природы соответствующих объектов, а, напротив, способна усиливать неопределенность.

В ходе анализа установлено, что не каждый виртуальный объект может быть квалифицирован как цифровое право либо как цифровой финансовый актив в смысле действующего законодательства. Специальные конструкции статьи 141.1 ГК РФ и Федерального закона № 259-ФЗ не подлежат автоматическому распространению на внутриигровые предметы, аккаунты, средства обмена и иные цифровые результаты, существующие внутри платформенной инфраструктуры. Такой подход представляется особенно важным, поскольку позволяет избежать смешения различных правовых режимов и сохранить системность гражданско-правового регулирования.

Представляется обоснованным использование двухуровневой схемы, в рамках которой «виртуальные объекты» выступают как родовая категория, а «виртуальные активы» – как ее оборотоспособная часть. Именно такое разграничение позволяет учитывать, что не всякий цифровой результат, существующий в составе видеоигры или иной информационной системы, обладает признаками актива

в юридически значимом смысле. Существенное значение при этом приобретают такие критерии, как допустимость оборота, наличие организованного рынка, устойчивость цены и возможность уступки соответствующего объема правомочий в пределах, определяемых платформой. Предлагаемый подход позволяет точнее разграничить объекты, имеющие реальную экономическую функцию, и объекты, значимые лишь в пределах игрового процесса.

Отдельного внимания заслуживает проект федерального закона № 795581-8, который демонстрирует, что проблема терминологической и доктринальной определенности сохраняется и на уровне законодательных инициатив. Использование в нем категории «игровое имущество» в ее текущем виде не устраняет, а во многом сохраняет существующую неопределенность. Более точное регулирование возможно либо через нейтральное понятие внутриигрового цифрового объекта, либо через разграничение игровых активов и необоротоспособных внутриигровых результатов. Такой подход позволил бы законодательно закрепить более точную модель правового описания соответствующих отношений и избежать излишнего переноса вещно-правовой терминологии в цифровую среду.

Дальнейшее развитие правового регулирования в данной сфере должно идти не по пути формального распространения традиционных категорий на новые цифровые феномены, а по пути точной квалификации тех имущественных интересов, которые возникают в составе мультимедийного продукта и поддерживаются платформенной инфраструктурой оборота. Именно такой подход позволяет, с одной стороны, сохранить внутреннюю логику и системность гражданского права, а с другой – адекватно отразить экономическую и технологическую реальность современной цифровой индустрии. Вместе с тем рассматриваемая проблематика по-прежнему требует дальнейшей доктринальной разработки, поскольку вопросы правовой природы внутриигровых объектов, пределов договорного усмотрения платформ и особенностей оборота виртуальных активов еще не получили в науке окончательного и единообразного разрешения.

Информация о конфликте интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Информация о спонсорстве. Исследование не имело спонсорской поддержки.

Список литературы

1. Архипов, В. В. (2014). Виртуальная собственность: системные правовые проблемы в контексте развития индустрии компьютерных игр. *Закон*, (*9*), 69–90. EDN: https://elibrary.ru/SXWXAX
2. Волос, А. А. (2024). Цифровые права: некоторые проблемы толкования правил статьи 141.1 Гражданского кодекса Российской Федерации. *Банковское право*, (*3*), 16–23. https://doi.org/10.18572/1812-3945-2024-3-16-23. EDN: https://elibrary.ru/QICTIJ
3. Горохова, О. Н. (2019). «Игровое имущество» как разновидность «виртуального имущества». В М. А. Рожкова (отв. ред.), *E-commerce и взаимосвязанные области (правовое регулирование)* (сс. 378–392). Статут.
4. Гражданский кодекс Российской Федерации (часть первая) от 30 ноября 1994 г. № 51-ФЗ. (1994). *Собрание законодательства Российской Федерации*, (*32*), ст. 3301.
5. Гузнов, А. Г., Михеева, Л. Ю., Новоселова, Л. А., и др. (2018). Цифровые активы в системе объектов гражданских прав. *Закон*, (*5*), 16–30. EDN: https://elibrary.ru/XNGEHZ
6. Кресс, В. В. (2024). Понятие имущества как гражданско-правовой категории. *Экономика. Право. Общество*, *9*(*2*), 92–100. https://doi.org/10.21686/2411-118X-2024-2-92-100. EDN: https://elibrary.ru/PCEBCI
7. Кресс, В. В. (2022). Цифровые права как объекты гражданских прав: правовое регулирование и перспективы развития в условиях цифровизации гражданского оборота. *Журнал российского права*, *26*(*4*), 67–76. https://doi.org/10.12737/jrl.2022.041. EDN: https://elibrary.ru/PSMFFB
8. Новоселова, Л. А., & Полежаев, О. А. (2019). Цифровые знаки как объекты гражданских прав. *Предпринимательское право*, (*4*), 3–12. EDN: https://elibrary.ru/OWZKHA
9. О деятельности по разработке и распространению видеоигр на территории Российской Федерации: проект федерального закона № 795581-8. (2024). *Система обеспечения законодательной деятельности*. https://sozd.duma.gov.ru/bill/795581-8
10. О цифровых финансовых активах, цифровой валюте и о внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации: Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 259-ФЗ. (2020). *Официальный интернет-портал правовой информации*. http://publication.pravo.gov.ru

11. Петраков, Н. А. (2024). Концепция цифрового имущества как объекта гражданских прав. *Цивилист*, *1*(*47*), 62–69. EDN: https://elibrary.ru/ZQPOGQ
12. Полежаев, О. А. (2023). NFT-активы в системе объектов гражданских прав: постановка проблемы. *Журнал Суда по интеллектуальным правам*, *4*(*42*), 11–17.
13. Санникова, Л. В., & Харитонова, Ю. С. (2018). Цифровые активы как объекты предпринимательского оборота. *Право и экономика*, (*4*), 27–34. EDN: https://elibrary.ru/XPUPYT
14. Суханов, Е. А. (2021). О гражданско-правовой природе «цифрового имущества». *Вестник гражданского права*, *21*(*6*), 7–29. https://doi.org/10.24031/1992-2043-2021-21-6-7-29. EDN: https://elibrary.ru/DPVLYS
15. Тагаева, С. Н. (2023). Виртуальное игровое имущество — объект гражданских прав? *Юрист*, (*9*), 11–16. https://doi.org/10.18572/1812-3929-2023-9-11-16. EDN: https://elibrary.ru/HRHCXW
16. Фатхи, В. И. (2022). Правовой статус виртуального игрового имущества в контексте гражданско-правового регулирования. *Вестник юридического факультета Южного федерального университета*, *9*(*4*), 113–121. https://doi.org/10.18522/2313-6138-2022-9-4-15. EDN: https://elibrary.ru/OBOWNY
17. Харитонова, Ю. С., & Санникова, Л. В. (2018). Правовая сущность новых цифровых активов. *Закон*, (*9*), 86–95. EDN: https://elibrary.ru/YMRVZJ
18. Харитонова, Ю. С., & Санникова, Л. В. (2020). Виртуальное игровое имущество как цифровой актив в предпринимательском обороте. *Хозяйство и право*, (*1*), 13–21. EDN: https://elibrary.ru/QXBERB
19. Corbett, S. (2019). Computer game licences: The EULA and its discontents. *Computer Law & Security Review*, *35*(*4*), 453–461. https://doi.org/10.1016/j.clsr.2019.03.007
20. Fairfield, J. A. T. (2005). Virtual property. *Boston University Law Review*, *85*(*4*), 1047–1102. https://www.bu.edu/law/journals-archive/bulr/volume85n4/FAIRFIELD.pdf
21. Kennedy, R. (2008). Virtual rights? Property in online game objects and characters. *Information & Communications Technology Law*, *17*(*2*), 95–106. https://doi.org/10.1080/13600830802204195
22. Lastowka, F. G., & Hunter, D. (2004). The laws of the virtual worlds. *California Law Review*, *92*(*1*), 1–74. https://doi.org/10.2139/ssrn.402860. EDN: https://elibrary.ru/GJRIVD
23. Westbrook, T. J. (2006). Owned: Finding a place for virtual world property rights. *Michigan State Law Review*, (*3*), 779–812.

References

1. Arkhipov, V. V. (2014). Virtual property: systemic legal problems in the context of the development of the computer games industry. *Zakon*, (*9*), 69–90. EDN: https://elibrary.ru/SXWXAX

2. Volos, A. A. (2024). Digital rights: some problems of interpreting the rules of Article 141.1 of the Civil Code of the Russian Federation. *Bankovskoe Pravo*, (*3*), 16–23. https://doi.org/10.18572/1812-3945-2024-3-16-23. EDN: https://elibrary.ru/QICTIJ
3. Gorokhova, O. N. (2019). "Game property" as a type of "virtual property". In M. A. Rozhkova (Ed.), *E-commerce and related areas (legal regulation)* (pp. 378–392). Statut.
4. Civil Code of the Russian Federation (Part One) dated November 30, 1994, No. 51-FZ. (1994). *Collection of Legislation of the Russian Federation*, (*32*), Art. 3301.
5. Guznov, A. G., Mikheeva, L. Yu., Novoselova, L. A., et al. (2018). Digital assets in the system of objects of civil rights. *Zakon*, (*5*), 16–30. EDN: https://elibrary.ru/XNGEHZ
6. Kress, V. V. (2024). The concept of property as a civil law category. *Economics. Law. Society*, *9*(*2*), 92–100. https://doi.org/10.21686/2411-118X-2024-2-92-100. EDN: https://elibrary.ru/PCEBCI
7. Kress, V. V. (2022). Digital rights as objects of civil rights: legal regulation and development prospects in the context of digitalization of civil transactions. *Journal of Russian Law*, *26*(*4*), 67–76. https://doi.org/10.12737/jrl.2022.041. EDN: https://elibrary.ru/PSMFFB
8. Novoselova, L. A., & Polezhaev, O. A. (2019). Digital tokens as objects of civil rights. *Entrepreneurial Law*, (*4*), 3–12. EDN: https://elibrary.ru/OWZKHA
9. On the activities related to the development and distribution of video games in the Russian Federation: draft federal law No. 795581-8. (2024). *Legislative Support System*. https://sozd.duma.gov.ru/bill/795581-8
10. On digital financial assets, digital currency, and amendments to certain legislative acts of the Russian Federation: Federal Law dated July 31, 2020, No. 259-FZ. (2020). *Official Internet Portal of Legal Information*. http://publication.pravo.gov.ru
11. Petrakov, N. A. (2024). The concept of digital property as an object of civil rights. *Tsivilist*, *1*(*47*), 62–69. EDN: https://elibrary.ru/ZQPOGQ
12. Polezhaev, O. A. (2023). NFT assets in the system of objects of civil rights: problem statement. *Journal of the Intellectual Property Rights Court*, *4*(*42*), 11–17.
13. Sannikova, L. V., & Kharitonova, Yu. S. (2018). Digital assets as objects of entrepreneurial turnover. *Law and Economics*, (*4*), 27–34. EDN: https://elibrary.ru/XPUPYT
14. Sukhanov, E. A. (2021). On the civil-law nature of "digital property". *Civil Law Review*, *21*(*6*), 7–29. https://doi.org/10.24031/1992-2043-2021-21-6-7-29. EDN: https://elibrary.ru/DPVLYS
15. Tagaeva, S. N. (2023). Is virtual game property an object of civil rights? *Yurist*, (*9*), 11–16. https://doi.org/10.18572/1812-3929-2023-9-11-16. EDN: https://elibrary.ru/HRHCXW
16. Fathi, V. I. (2022). The legal status of virtual game property in the context of civil law regulation. *Bulletin of the Law Faculty of the Southern Federal University*, *9*(*4*),

113–121. https://doi.org/10.18522/2313-6138-2022-9-4-15. EDN: https://elibrary.ru/OBOWNY

17. Kharitonova, Yu. S., & Sannikova, L. V. (2018). The legal nature of new digital assets. *Zakon*, (*9*), 86–95. EDN: https://elibrary.ru/YMRVZJ
18. Kharitonova, Yu. S., & Sannikova, L. V. (2020). Virtual game property as a digital asset in entrepreneurial turnover. *Economy and Law*, (*1*), 13–21. EDN: https://elibrary.ru/QXBERB
19. Corbett, S. (2019). Computer game licences: The EULA and its discontents. *Computer Law & Security Review*, *35*(*4*), 453–461. https://doi.org/10.1016/j.clsr.2019.03.007
20. Fairfield, J. A. T. (2005). Virtual property. *Boston University Law Review*, *85*(*4*), 1047–1102. https://www.bu.edu/law/journals-archive/bulr/volume85n4/FAIRFIELD.pdf
21. Kennedy, R. (2008). Virtual rights? Property in online game objects and characters. *Information & Communications Technology Law*, *17*(*2*), 95–106. https://doi.org/10.1080/13600830802204195
22. Lastowka, F. G., & Hunter, D. (2004). The laws of the virtual worlds. *California Law Review*, *92*(*1*), 1–74. https://doi.org/10.2139/ssrn.402860. EDN: https://elibrary.ru/GJRIVD
23. Westbrook, T. J. (2006). Owned: Finding a place for virtual world property rights. *Michigan State Law Review*, (*3*), 779–812.

ДАННЫЕ ОБ АВТОРЕ

Шестаков Павел Андреевич, аспирант Института философии и права
Новосибирский национальный исследовательский государственный университет
пр-кт Академика Лаврентьева, 1, г. Новосибирск, 630090, Российская Федерация
kempravo@gmail.com

DATA ABOUT THE AUTHOR

Pavel A. Shestakov, Postgraduate Student, Institute of Philosophy and Law
Novosibirsk State University
1, Akademik Lavrentev Ave., Novosibirsk, 630090, Russian Federation
kempravo@gmail.com
SPIN-code: 8637-1793
ORCID: https://orcid.org/0009-0002-9337-3668
ResearcherID: PWG-5011-2026

Поступила 13.04.2026
После рецензирования 11.05.2026
Принята 15.05.2026

Received 13.04.2026
Revised 11.05.2026
Accepted 15.05.2026